

# Артем Трошин

## Senior Product Designer / Web3 Game UX

[Telegram: t.me/ortemone](https://t.me/ortemone) | [Email: by@ortemone.ru](mailto:by@ortemone.ru)

[LinkedIn: linkedin.com/in/ortemone](https://www.linkedin.com/in/ortemone) | [Portfolio: ortemone.ru](https://ortemone.ru)

Хабаровск, Россия | удаленно

## Кратко

Product Designer с 5+ годами опыта в B2B SaaS, Web3, GameFi, e-commerce и Telegram Mini Apps. Сильнее всего полезен на ранних стадиях продукта: быстро превращаю сырые идеи, фаундерские требования и хаотичный контекст в user flows, UX-архитектуру, Figma-прототипы и handoff для разработки. Работал с Web3/GeoAR, TON/GameFi, Telegram Mini Apps, AI-инструментами и no-code/web-запусками.

## Навыки

Product Design, Game UX/UI, UX Architecture, Telegram Mini Apps, Web3/GameFi, Figma, Prototyping, Design Systems, Design QA, Handoff, FTUE, AI Product UX, RAG workflows.

## Опыт работы

### Technical Product Designer / AI UX | AI & Product Workflows

Январь 2026 - апрель 2026, проектная работа, part-time, удаленно

- Проектировал UX для AI-инструментов: retrieval, поиск, обработка данных, evidence-based workflows и сценарии работы с локальными LLM.
- Проектировал сценарии, которые переводили AI-функции из формата “чат ради чата” в понятные продуктовые процессы для анализа, поиска и принятия решений.
- Выстраивал процесс доставки продукта: UX-логика, требования к данным/backend, smoke checks, runbooks и диагностика после релизов.

### Product Designer / Game UX Owner | ARCOIN / ARTERRA, Web3 GeoAR Game

Июль 2024 - февраль 2026, full-time, удаленно

- Спроектировал UX-архитектуру core-геймплея: AR-захват территорий, NFT Tiles, ARGEM-экономику, onboarding, игровые состояния, награды, подписки и anti-abuse ограничения.
- Формализовал требования фаундеров в рабочие продуктовые материалы: user flows, правила логики, edge cases, Figma-спецификации и задачи для разработки.
- Выстроил Design QA перед релизами: проверял QA/prod-сборки, AR/geolocation-сценарии, mobile states и UX-баги до запуска.
- Публичный контекст проекта: Pre-Seed \$90K, 110K+ MAU, 9K+ DAU, 10K+ владельцев тайлов, 1M+ захваченных территорий.

## **Web3 Product / Game UX/UI Designer | TON, GameFi & Telegram Mini Apps**

*Март 2024 - июнь 2025, проектное сотрудничество, part-time, удаленно*

- Проектировал UX/UI для ранних TON/GameFi-проектов: wallet, NFT, airdrop, claim, token flows, onboarding и промо-механики.
  - Собирал visual identity, UI-kits, claim-страницы, launch-экраны, community-ассеты и motion/tips материалы для публичных релизов.
  - Доводил интерфейсы до релизного состояния: mobile layout, safe area, edge states, visual QA и handoff разработчикам.
  - Публичный контекст запусков: Сарубара presale собрал 40,212 TON за 25 минут; Legend of Сарубара вышла как NFT-коллекция на 5,011 items и была раскуплена за 1 час; Pizza Gram имела 1.7K holders.
- 

## **Digital / Web Designer | B2B/B2C, e-commerce, EdTech, marketing**

*2019 - 2023, проектное сотрудничество, part-time, удаленно*

- Переводил сырые идеи клиентов в понятные visual concepts, лендинги, презентационные блоки и digital-материалы.
- Делал сайты и промо-материалы для e-commerce, EdTech и малого бизнеса: структура, первый экран, формы, адаптив, баннеры, соцсети и handoff для верстки или маркетинга.